XBOX 360

⚠ WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie **www.xbox.com/support**, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.
Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:
Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.
Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

DAS BUCH DER HELDEN

Inhaltsverzeichnis

Der Aufstieg der Krone 2
Euer Held 3
Heldenfortschritt 4
Spielsteuerung 6
Kampf 8
Gesundheit 9
Magie 10
Waffen 11
Der Unterschlupf 12
Reisen in Albion 16
Geld 18
Interaktion mit den Einwohnern 20
Ehe und Familie 22
Multiplayer 24
Xbox LIVE 27

Ich habe mir erlaubt, einige Anmerkungen einzufügen. Diese zusätzlichen Informationen sollen Euch bei Euren Abenteuern helfen. Bis auf diese hier, die nur besagt, dass ich einige Anmerkungen eingefügt habe.

~Jasper

Der Aufstieg der Krone

Vor fünfzig Jahren stand Albion vor der größten Bedrohung seiner Geschichte. Von Trauer zerfressen und von Macht vergiftet, wollte ein Wahnsinniger die Welt vernichten und sie nach seinen eigenen verdorbenen Vorstellungen wiederaufbauen. Doch als sein schrecklicher Plan Gestalt annahm, erschien ein großer Held. Seine Herkunft war wenig heldenhaft, doch er drang in das Herz der Festung des Wahnsinnigen ein und riss alles nieder, was dieser aufgebaut hatte. Albion war gerettet, doch sein Held sah die Probleme des Landes: Diese schwache, schlecht organisierte Ansammlung von Siedlungen würde sich in der Zukunft nicht selbst verteidigen können. Der Held beschloss, Albion zu stärken, und schaffte es mit Kraft, List und Überzeugung, das Land zu vereinen und ein Königreich zu formen.

In den folgenden Jahren blühte Albion auf, das Volk genoss Frieden, Wohlstand und schnellen technologischen Fortschritt. Der große Held hatte zwei Kinder, und im Laufe der Zeit übertrug er die Herrschaft auf das älteste, Logan. Logan war intelligent und entschlossen. Er regierte das Land mit starker, aber gerechter Hand ... zunächst.

Mit der Zeit wurden Logans Politik und seine Truppen immer unerbittlicher. Das Volk war zu Beginn seiner Herrschaft zufrieden, trauerte jedoch schon bald seinem früheren Herrscher nach. Ein mächtiges und gefährliches Wort wurde geflüstert: Revolution.

Könnte so etwas möglich sein? Wird sich das Volk Albions wirklich unter einer neuen Führung sammeln ... und Euren Bruder stürzen?

Euer Held

Fable® III ist ein Spiel der Entscheidungen: Zuerst müsst Ihr auswählen, ob Ihr der Sohn oder die Tochter des alten Helden sein wollt. Ab diesem Punkt verändern Euch die Entscheidungen, die Ihr trefft.

Gut und Böse

Die Moral Eurer Taten verändert im Laufe der Zeit Euer Aussehen. Helft Menschen, die in Not sind, und bekämpft Bösewichte, und Ihr werdet ein leuchtendes Beispiel an Herzensgüte. Agiert selbstsüchtig, tötet Unschuldige und macht den Dorfbewohnern das Leben noch schwerer, als es ohnehin schon ist, und Euer Aussehen wird ebenso dunkel und verdorben wie Eure Taten. Wenn Dorfbewohner sich die physische Manifestation Eures wahren Ichs ansehen, reagieren sie entsprechend.

Aussehen

Neben guten und schlechten Taten bestimmen noch viele andere Faktoren Euer Aussehen. Fettiges Essen lässt Euch zunehmen. Ernährt Ihr Euch gesünder, verliert Ihr an Gewicht. Nahkampf macht Euch muskulös, geschickter Umgang mit Waffen groß und die Verwendung von Magie umgibt Euch mit einer besonderen Aura. Wenn Ihr im Kampf einen Schlag abbekommt, behaltet Ihr eine Narbe zurück. Ihr könnt Euer Aussehen auch unmittelbarer verändern, indem Ihr Eure Kleidung, die Frisur, Tätowierungen, Schminke oder Eure Gesichtsbehaarung ändert.

Euer Hund

Zusätzlich zu den vielen Leuten, die Euch auf Euren Reisen begleiten können, ist Euer Hund ständig an Eurer Seite. Er ist absolut treu und meldet Euch Gefahren und Schätze, wann immer es sie gibt. Im Kampf geht Euer Hund gnadenlos auf Eure Feinde los.

Um mit ihm zu interagieren, nähert Euch Eurem Hund und drückt Ⓐ, wenn der Pfeifbefehl erscheint.

Ihr könnt das Charisma, die Kampffähigkeiten und die Fertigkeit beim Aufspüren von Schätzen Eures Hundes verbessern, indem Ihr spezielle Bücher benutzt, die Ihr kaufen oder in aller Welt finden könnt. Wenn das Buchsymbol erscheint, könnt Ihr mit Ⓞ Eurem Hund etwas beibringen.

Heldenfortschritt

Gildensiegel

Die legendäre Heldengilde bildete einst die talentiertesten Kämpfer Albions aus. Ob rechtschaffen oder böse, ihre Absolventen waren alle an dem heiligen Artefakt zu erkennen, das sie trugen: das Gildensiegel. Obwohl die Ruinen der Gilde jetzt verloren sind, symbolisiert das Siegel immer noch die enorme Macht, die ein Held besitzt.

Der sicherste Weg, Eure Macht zu entwickeln, ist das Absolvieren von Quests: Die Herausforderungen, denen Ihr Euch bei diesen Prüfungen stellt, bilden in Euch Kräfte aus, die Ihr vorher nicht kanntet. Für jeden absolvierten Quest erhaltet Ihr eine bestimmte Anzahl Gildensiegel. Außerdem verdient Ihr Gildensiegel, wenn Ihr Feinde im Kampf besiegt und mit Dorfbewohnern interagiert, insbesondere, wenn Ihr enge Beziehungen zu ihnen aufbaut (siehe Beziehung zu den Dorfbewohnern, Seite 20).

Wenn Ihr Fortschritte auf dem Weg zur Erlangung eines Gildensiegels macht, erscheint ein Gildensiegel-Symbol in der oberen linken Ecke des Bildschirms, das von einem wachsenden blauen Kreis umgeben ist. Wenn dieser Kreis vollständig gefüllt ist, erhaltet Ihr ein Gildensiegel. Mit Gildensiegeln könnt Ihr Fertigkeiten und Verbesserungen auf der Siegesstraße freischalten.

Die Siegesstraße

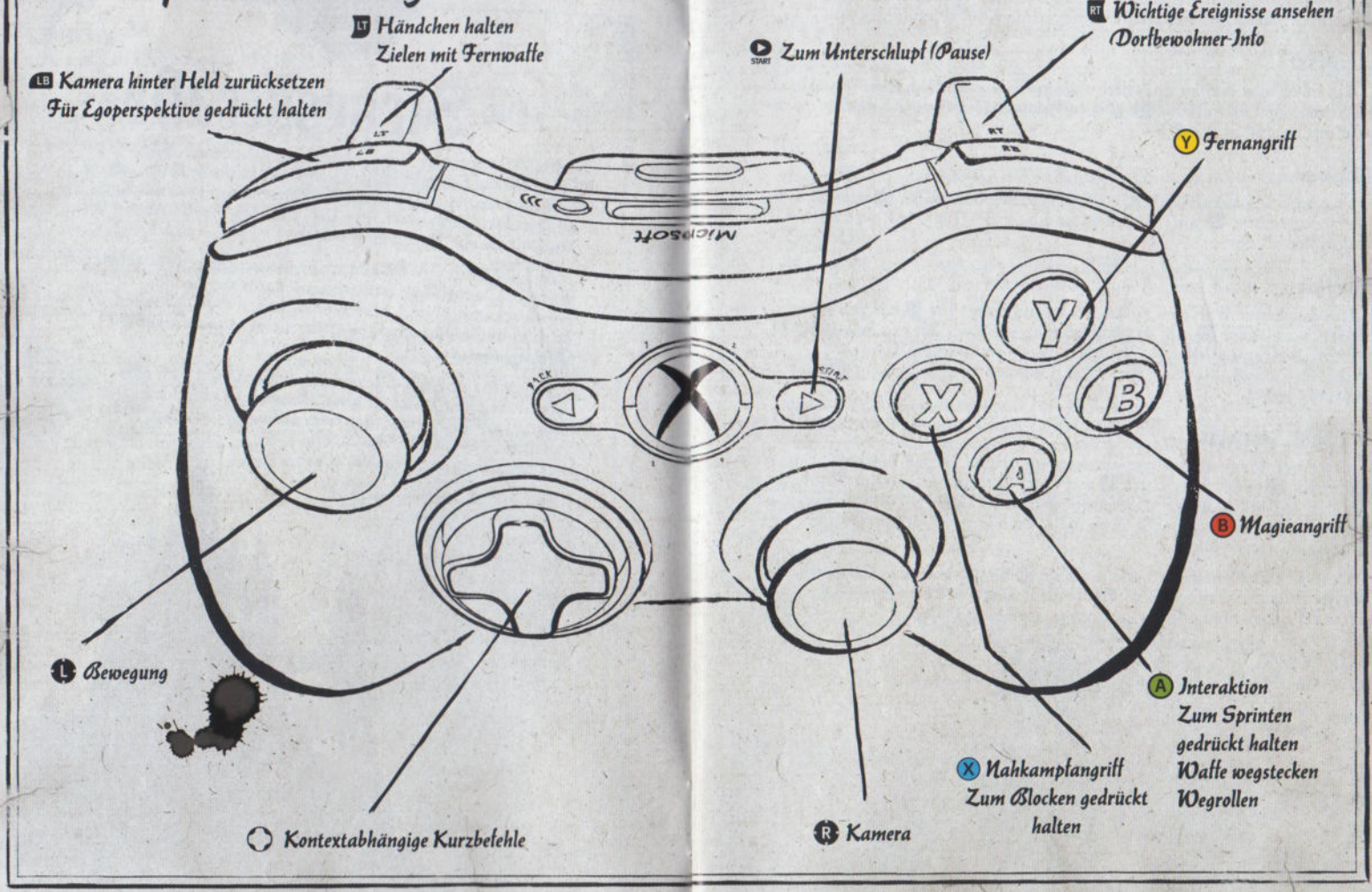
Im Verlauf Eurer Reise nimmt ein geheimnisvoller Verbündeter Kontakt zu Euch auf und zaubert Euch auf die Siegesstraße. Hier trefft Ihr die Entscheidungen, die Euch zu dem Helden machen, der Ihr seid, und die die Abenteuer bestimmen, die Ihr erleben werdet.

Auf der Siegesstraße könnt Ihr die verdienten Gildensiegel einsetzen, um Kampffertigkeiten, magische Zauber, Ausdrucksmittel und Arbeitsfertigkeiten freizuschalten. In diesem Handbuch erkennt Ihr sie an diesem Symbol: **Freischalten.**

Wenn Ihr genug Gildensiegel verdient habt, um eine neue Fertigkeit freizuschalten, erscheint ein Gildensiegel-Symbol auf dem Steuerkreuz in der unteren linken Ecke des Bildschirms. Drückt ↑, um zur Siegesstraße zu reisen.

Ihr könnt die Siegesstraße auch jederzeit vom Unterschlupf aus betreten (siehe Seite 12). Steigt auf die leuchtende Plattform im Hauptraum des Unterschlupfs und haltet dann Ⓐ gedrückt.

Spielsteuerung



KAMPF

Revolutionen sind selten eine friedliche Angelegenheit. Im Laufe Eurer Abenteuer werdet Ihr zahlreichen Konflikten begegnen.

Angriff

Um mit Eurer Nahkampfwaffe anzugreifen, dreht Ihr Euch zu Eurem Ziel und drückt X. Um auf Euren Gegner zu schießen, seht ihn an und drückt Y.

Hiebe

Um einen schlagkräftigen Angriff durchzuführen, haltet X oder Y gedrückt, richtet L auf Euer Ziel und lasst die Taste los, wenn Euer Controller vibriert.

Zielen

Um mit Eurer Waffe zu zielen, zieht und haltet Ihr LT bei gezogener Waffe. Verwendet L, um das Fadenkreuz auf Euer Ziel zu bewegen, und drückt Y zum Feuern. Wenn Ihr Euer Fernwaffen-Können verbessert, könnt Ihr Euer Ziel auch heranzoomen, indem Ihr LT gedrückt haltet.

Zauber wirken

Um einen Magieangriff gegen einen einzelnen Gegner auszuführen, haltet Ihr B gedrückt, richtet L auf Euer Ziel und lasst dann B los, um den Zauber zu wirken. Um einen Bereichszauber zu wirken, der weniger Schaden verursacht, aber mehr Feinde trifft, drückt B und lasst dann wieder los.

Um stärkere Zauber zu wirken, haltet B länger gedrückt, bevor Ihr wieder loslasst. Je geschickter Ihr beim Einsatz von Magie werdet, desto schneller könnt Ihr höherstufige Zauber aufladen.

Ihr könnt jederzeit Zauber mit maximaler Kraft wirken, die sich aber langsam aufladen, bis Ihr Eure Magie-Fertigkeit entwickelt habt.

GESUNDHEIT

Wenn Ihr im Kampf Schaden erleidet, erscheint rund um das Steuerkreuz auf dem Bildschirm sowie am Bildschirmrand ein rotes Glühen. Bekommt Ihr zu viele Treffer ab, werdet Ihr zu Boden geschlagen. Wenn das passiert, verliert Ihr sämtlichen Fortschritt, den Ihr zum Erreichen des nächsten Gildensiegels bereits gesammelt habt. Versucht also, Schaden zu vermeiden, indem Ihr die folgenden Kampftechniken einsetzt.

Blocken

Haltet X gedrückt, um feindliche Nahangriffe abzuwehren. Denkt daran, dass einige starke Angriffe nicht geblockt werden können.

Wegrollen

Bewegt L in eine Richtung und drückt A, um im Kampf wegzurollen. Das ist eine hervorragende Möglichkeit, Angriffen auszuweichen.

Heilung

Wenn Eure Gesundheit sinkt, gibt es mehrere Möglichkeiten, sie wiederherzustellen.

Gesundheitstränke stellen eine große Menge Gesundheit wieder her. Ihr könnt sie in Läden kaufen oder in Kisten finden. Um einen Gesundheitstrank zu trinken, drückt ↑, wenn das Trank-Symbol erscheint.

Auch Essen und Getränke haben eine heilende Wirkung. Allerdings gibt es verschiedene Arten von Lebensmitteln, und manche sind gesünder als andere. Zu einer Zeit könnt Ihr immer nur eine Sorte Essen oder Getränke mitnehmen. Wenn Ihr etwas Neues kauft oder aufhebt, ersetzt es Euren bisherigen Proviant. Um etwas zu essen oder zu trinken, drückt ↓, wenn das entsprechende Symbol erscheint.

Vermeidet für gewisse Zeit, Schaden zu nehmen, damit sich Eure Gesundheit wieder erholt. Diese Option verlangt mehr Können als die ersten beiden. Dafür ist sie immer verfügbar. Blocken und Wegrollen sind nützliche Techniken, wenn man Angriffen ausweichen möchte.

Magie

Zauberhandschuhe

Mit einem Zauberhandschuh könnt Ihr magische Angriffe auf Feinde richten.

- **Feuerball** ist ein Zauber, der Eure Ziele verbrennt und zurückwirft.
- **Schock** teilt Elektroschocks aus, die Eure Gegner schädigen und zeitweise betäuben.
- **Eissturm** beschwört zerstörerische Eisscherben, die auf Eure Feinde niederregnen.
- **Wirbel** löst einen Sturm aus, der Feinde herumwirbelt und davon abhält, Euch anzugreifen. Er kann sie außerdem gegen Objekte schleudern.
- **Kraftstoß** stößt Feinde von Euch fort. Werft sie gegen Wände oder von Vorsprüngen hinunter, um Zusatzschaden zu erzielen.
- **Mit dem Klingen-Zauber** beschwört Ihr magische Schwerter, die Eure Feinde aufspießen.

Zauberverflechtung

Zauberverflechtung freischalten: Ihr könnt zwei Zauberhandschuhe gleichzeitig ausrüsten. Wenn Ihr zwei verschiedene Zauberhandschuhe tragt und Zauber wirkt, erleiden Eure Gegner die Wirkung beider Zauber. Versucht, die Kombinationen zu finden, die Eurem Kampfstil am besten entsprechen.

Magische Tränke

Ihr könnt eine beliebige Anzahl Tränke dabeihaben. Wenn Ihr einen Trank verwendet, ist er verbraucht. Je erfahrener Ihr in der Magie seid, desto länger wirkt der Trank.

Zeitverzögerung beschleunigt Eure Reflexe und lässt Euch wesentlich schneller reagieren als Eure Gegner. Dies ist sehr effektiv, wenn Ihr großen Gruppen gegenübersteht. Um den Zauber zu wirken, drückt Ö, wenn das Zeitverzögerung-Symbol erscheint.

Kreaturenbeschwörung ruft einige untote Verbündete herbei, die Eure Feinde angreifen. Das ist sehr nützlich, da Ihr so von Euren Feinden abgeschirmt werdet, während Ihr sie mit Waffen oder Zaubern angreift. Drückt Q, wenn das Kreaturenbeschwörung-Symbol erscheint, um diesen Zauber zu wirken.

Waffen

Schwerter

Schwerter sind sehr schnelle Waffen für einen schnellen und wendigen Kampfstil.

Hämmer

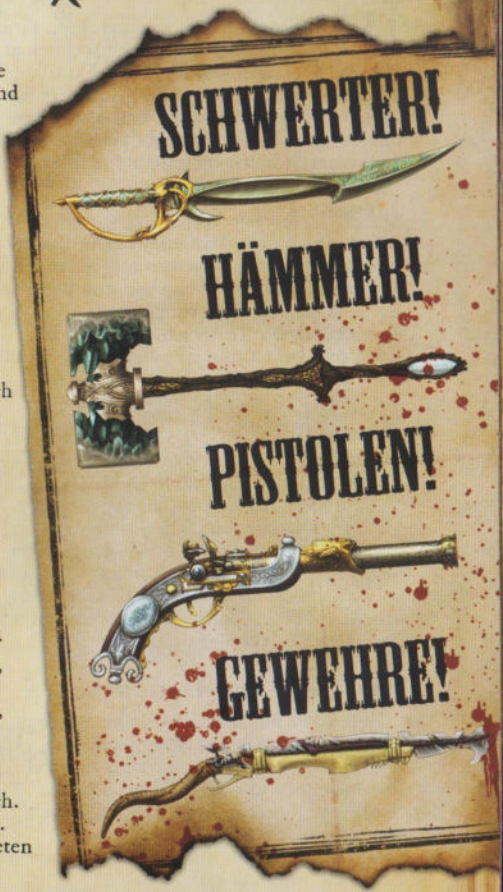
Hämmer richten mehr Schaden an als Schwerter, sind aber schwerer und langsamer zu führen.

Pistolen

Pistolen sind handlich und zuverlässig, verfügen über große Magazine und lassen sich schnell nachladen.

Gewehre

Gewehre richten größeren Schaden an als Pistolen, haben aber kleinere Magazine und können nicht so schnell nachgeladen werden.



Waffenverbesserungen

Alle Waffen, die Ihr erhaltet, entwickeln sich durch ihre Benutzung weiter. Je nachdem, wie Ihr Eure Heldenwaffen im Kampf einsetzt, werden sie vernichtender (und wertvoller) und ihr Aussehen verändert sich. Legendäre Waffen haben Ziele. Werden diese Ziele erreicht, bieten sie zusätzliche Eigenschaften wie vergrößerten Schaden oder zusätzliche Fähigkeiten. Geht auf eine Waffe in der Waffenkammer zu und drückt A, um sie zu untersuchen. Drückt dann Y, um ihre möglichen Verbesserungen zu sehen.

Um die Belohnungen der legendären Waffen zu erhalten, müsst Ihr die jeweiligen Ziele erreichen, wenn diese Waffe ausgerüstet ist. Der Knochenbrecher verlangt beispielsweise, dass Ihr 300 hohle Männer erledigt. Setzt Ihr eine andere Waffe ein, zählen diese nicht für die erforderliche Gesamtsumme.

DER UNTERSCHLUPF

Der Unterschlupf ist aus mehreren Gründen der wichtigste Ort in Albion. Von diesem unglaublichen Ort aus könnt Ihr Eure Quests, Arbeitsstellen und Eure Familie (oder Familien) verfolgen, auf Euer Inventar zugreifen, Eure Erfolge und Trophäen ansehen, Euer Vermögen verwalten und über Xbox LIVE® mit anderen Helden interagieren. Sobald Ihr den Unterschlupf entdeckt habt, könnt Ihr ihn jederzeit betreten, indem Ihr START drückt.

Jasper

Jasper war viele Jahrzehnte lang Butler in dem Schloss, in dem Ihr aufgewachsen seid. Er ist Euch treu ergeben und begleitet Euch in die Welt hinaus. Außerdem verwaltet er den Unterschlupf und gibt Euch wertvolle Hinweise und Tipps, wenn Ihr Quests beginnt.

Heldenstatus

Auf der rechten Seite des Hauptraums im Unterschlupf steht eine Heldenstatue. Nähert Euch der Statue und drückt A, um Euren **Heldenstatus** anzuzeigen. Von hier aus könnt Ihr die Entwicklung Eurer Fertigkeiten, Moral, Attraktivität und Eures Gewichts verfolgen sowie Informationen über Eure aktuell ausgerüsteten Waffen und Zauberhandschuhe sehen.

Speichern und Optionen

Neben der Heldenstatue findet Ihr das Optionsmenü. Drückt A, um auf die Optionen zuzugreifen, wie zum Beispiel das Speichern und Laden Eures Spiels, Spieleinstellungen wie Vertikale Kamera umstellen, Untertitel, Helligkeit des leuchtenden Pfades und Lautstärke oder das Erstellen eines neuen Spiels.

Der Kartentisch

In der Mitte des Unterschlupfs findet Ihr eine Karte von Albion und den umliegenden Ländern. Um die Karte zu benutzen, geht zum Tisch und drückt A. Blättert, um Euch Informationen über verschiedene Orte sowie verfügbare Quests und unentdeckte Schätze anzusehen. Während Ihr Euch die Karte anseht, stehen Euch diese Optionen zur Verfügung:

Drückt Y, um die **Questliste** zu öffnen. Dort werden alle verfügbaren Quests mit ihrem Ort und die Zahl der Gildensiegel, die Ihr für das Absolvieren des Quests erhaltet, angezeigt. Wählt einen Quest aus der Liste, um ihn als aktuelles Ziel festzulegen.

Drückt A, um die Region unter der Lupe **heranzuzoomen**. In dieser Ansicht seht Ihr Quest-Anbieter, Ausverkäufe und Engpässe. Ihr könnt Eure Immobilien verwalten (s. Seite 19), und wenn Ihr mit Xbox LIVE verbunden seid, könnt Ihr auch Multiplayer-Kugeln sehen (s. Seite 26).

Drückt X für eine **schnelle Reise** zum ausgewählten Ort.

Hundekorb

Euer Hund begleitet Euch in den Unterschlupf und macht eine kurze und wohlverdiente Pause, während Ihr Eure Angelegenheiten regelt. Nähert Euch dem Korb auf der linken Seite des Hauptraums und drückt A, um mit Eurem treuen Gefährten zu interagieren. Ihr könnt Eurem Hund einen beliebigen Namen geben.

Geschenke

Neben dem Hundekorb steht ein Regal für Geschenke. Wenn Euch ein Dorfbewohner oder ein anderer Fable III-Spieler einen Gegenstand oder Gold gibt, könnt Ihr es hier ablegen.

DER UNTERSCHLUPF (Fortsetzung)

Die Waffenkammer

Dieser Raum dient als Lager für Schwerter, Hämmer, Pistolen, Gewehre und Zauberhandschuhe. Ihr könnt jederzeit eine Nahkampfwaffe, eine Fernwaffe und einen Zauberhandschuh ausrüsten (**Zauberverflechtung freischalten**: Ihr könnt zwei Zauberhandschuhe gleichzeitig tragen). Sucht die Waffenkammer auf, wenn Ihr Waffen ausrüsten möchtet. Geht nahe an Eure Waffen heran und drückt LT und RT, um durch Eure Optionen zu blättern. Nähert Euch einer Waffe und drückt A, um mit ihr zu interagieren. Ihr habt jetzt die Möglichkeit, sie auszurüsten oder umzubenennen oder ihre Eigenschaften, Wirkung und Verbesserungen anzuzeigen.

Die Schatzkammer

Dieser höhlenartige Raum ist für das riesige Vermögen gedacht, das Ihr auf Euren Reisen ansammeln werdet. Das Hauptmerkmal dieses Raums ist ein Haufen Gold, der durch Euren steigenden Wohlstand immer größer wird. Um mehr über Eure Finanzen zu erfahren, geht zum Pult und drückt A.

An den Wänden der Schatzkammer sind Eure Erfolge und die Trophäen ausgestellt, die Ihr für absolvierte Quests erhalten habt.

LIVE-Raum

In diesem Raum könnt Ihr auf zahlreiche Xbox LIVE-Funktionen zugreifen. Ihr könnt Euch Eure Freundesliste ansehen, andere Spieler zu Eurem Spiel einladen, einem anderen Spiel beitreten oder durch die Gegenstände blättern, die im Online Store heruntergeladen werden können. Weitere Informationen zu Xbox LIVE-Funktionen findet Ihr auf Seite 26.

Im Statistiken-Menü im LIVE-Raum findet Ihr weitere Informationen zu Euren Errungenschaften und denen Eurer Freunde.

Die Ankleide

In diesem großzügig gestalteten Raum könnt Ihr auf alle Kleidungsstücke zugreifen, die Ihr während Eurer Reisen erlangt habt. Die Gegenstände sind nach Sätzen gruppiert und werden an einer der Ankleidepuppen in der Mitte des Raumes gezeigt. Drückt LT und RT, um durch die verfügbaren Kostüme zu blättern. Geht zu einer Ankleidepuppe und drückt A, um mit ihr zu interagieren. Dann könnt Ihr die gewünschte Kleidung anlegen, entweder als einzelne Kleidungsstücke oder als vollständiges Kostüm. Um Eure Kleidung abzulegen und neu zu beginnen, drückt X, um in den Bereich zum Entkleiden zu gelangen.

Die Ankleide enthält nicht nur Kleidungsstücke. Blättert mit LB und RB durch die Frisuren, Schminke, Gesichtsbehaarung und Tätowierungen.

Auf der linken Seite der Ankleide stehen drei Ankleidepuppen zum Anpassen. Wenn Ihr ein Ensemble zusammengestellt habt, das Euch gefällt, könnt Ihr es an einer dieser Ankleidepuppen speichern. So könnt Ihr schnell wieder in Eure individuelle Kluft schlüpfen.

Färbemittelpakete freischalten: Mit den Färbemitteln auf der rechten Seite der Ankleide könnt Ihr die Farbe Eurer Kleidungsstücke oder Eurer Haare ändern. Um das Färbemittel zu verwenden, geht zum Regal und drückt A.

Reisen in Albion

Der leuchtende Pfad

Wenn Ihr ein wichtiges Ziel habt, werdet Ihr von einem leuchtenden Pfad auf dem Boden magisch geführt. Der Pfad verblasst mit der Zeit, wenn Ihr ihm nicht folgt, sondern lieber auf eigene Faust loszieht.

Schnelle Reise

Mit dem Kartentisch im Unterschlupf könnt Ihr schnell zu jedem Ort auf der Karte reisen, den Ihr schon einmal besucht habt. Das erspart Euch lange und mühsame Wege.

Sprinten

Haltet Ⓐ gedrückt, um durch Albion zu rennen. So erreicht Ihr Euer Ziel schneller, aber es kann auch passieren, dass Ihr direkt in einen Hinterhalt lauft. Wenn Ihr Ⓐ gedrückt haltet, könnt Ihr auch schneller schwimmen.

Springen

Viele Hindernisse wie niedrige Klippen und Zäune könnt Ihr umgehen, indem Ihr von ihnen herunter oder über sie hinweg springt. Wenn Ihr Euch Objekten oder Vorsprüngen nähert, die übersprungen werden können, erscheint das Ⓐ-Symbol. Drückt Ⓐ, um den Sprung auszuführen. Ist der Sprung so groß, dass Ihr Schaden erleiden würdet, erscheint diese Option nicht.

Graben

Mit einem Spaten, ein wenig Glück und der guten Nase Eures Hundes könnt Ihr vergrabene Wertsachen finden. Wenn Euer Hund bellt, folgt ihm zu der Stelle, an der er gräbt. Drückt Ⓐ, um seinen Fund zu bergen.

Denkt daran, dass Ihr Bücher benutzen könnt, um Euren Hund im Aufspüren von gut versteckten Schätzen zu trainieren.

Tauchen

Nicht alle Schätze in Albion befinden sich an Land. Solltet Ihr auf einen Strom von Luftblasen stoßen, liegt wahrscheinlich etwas unter der Wasseroberfläche verborgen. Schwimmt zu den Blasen und taucht mit Ⓐ, um herauszufinden, was sich unter der Wasseroberfläche befindet.

Dämonentüren

Hinter jeder dieser magischen, sprechenden Türen befindet sich ein Schatz. Jede Tür kann nur auf ihre eigene spezielle Art und Weise geöffnet werden. Sprecht mit der Tür, um zu erfahren, was sie will.

Kreisel

Mit diesen genialen Vorrichtungen könnt Ihr in einigen Verliesen Türen öffnen, indem Ihr draufschlagt, auf sie schießt oder sie mit Magie trefft.

Silberschlüssel

Über die ganze Welt verstreut findet Ihr Truhen, die nur mit der richtigen Anzahl von Silberschlüsseln geöffnet werden können. Glücklicherweise findet Ihr auch überall Silberschlüssel. Die Anzahl der Silberschlüssel in Eurem Besitz nimmt nicht ab, nachdem Ihr eine Truhe geöffnet habt.

Goldschlüssel

Goldschlüssel öffnen geheimnisvolle Türen in der ganzen Welt. Im Gegensatz zu Silberschlüsseln können sie nur ein Mal benutzt werden.

GELD

Arbeit

Das Absolvieren von Quests kann aufregend sein, aber es bringt Euch nicht viel Geld ein. In den meisten Städten gibt es Stellenangebote. Verfügbare Stellen sind beispielsweise Konditor, Schmied und der allseits beliebte Lautenheld.

Arbeitsstufen freischalten: Ihr könnt Eure Arbeitsfertigkeiten verbessern, um mehr Geld zu verdienen.

Läden

In den meisten Städten und Siedlungen gibt es Händler, die von Waffen über Kleidung bis hin zu Tränken, Lebensmitteln, Geschenken und Möbeln alles verkaufen. Die Waren eines Händlers sind rund um seinen Laden ausgestellt. Nähert Euch dem Gegenstand, der Euch interessiert, und seht ihn Euch mit Ⓐ näher an.

Pfandleiher

Pfandleiher kaufen alles, was Ihr aufgehoben habt und ein en gewissen Wert besitzt, ansonsten aber wenig nützlich ist.

Ausverkäufe und Engpässe

Händler führen regelmäßig Ausverkäufe durch, bei denen sie ihre Waren zu stark ermäßigten Preisen anbieten. Außerdem gibt es von Zeit zu Zeit Engpässe in Städten, was bedeutet, dass die Händler die Preise für bestimmte Waren erhöhen. Wenn es einen Engpass gibt, zahlen Pfandleiher für die betroffenen Güter mehr als üblich.

Feilschen

Unternehmerpaket freischalten: Ihr könnt Händler dazu bringen, ihre Preise zu senken, indem Ihr Ausdrucksmittel für sie ausführt. Gleichgültig, ob sie Euch dann mögen oder Angst vor Euch haben: Sie werden Euch weniger berechnen.

Ladenbesitz

Unternehmerpaket freischalten: Ihr könnt Läden kaufen. Wenn Ihr einen Laden besitzt, erhaltet Ihr in regelmäßigen Abständen einen Anteil des Gewinns sowie einen Rabatt auf die Waren (oder, wenn es sich um eine Pfandleihe handelt, mehr Geld für den Verkauf von Gegenständen). Um einen Laden zu kaufen, nähert Euch dem Immobilienschild vor dem Laden und drückt Ⓐ. Wählt danach **Kaufen** aus. Ihr könnt mit dem Schild auch den Laden wieder **verkaufen** oder **Preise anpassen**. Senkt die Preise, und die Dorfbewohner mögen Euch; erhöht sie, und Eure Gier könnte dazu führen, dass man Euch hasst.

Hausbesitz

Vermieter- oder Familienpaket freischalten: Ihr könnt jedes Haus kaufen, das zum Verkauf steht (wenn Ihr Euch es leisten könnt). Über das Immobilienschild des Hauses könnt Ihr es **kaufen und einziehen**. Sobald Ihr es gekauft habt, könnt Ihr über das Schild das Haus **verkaufen**, **vermieten** oder **reparieren**.

Vermieten

Vermieterpaket freischalten: Um eines Eurer Häuser zu vermieten (nicht Euren Familiensitz), interagiert mit dem Immobilienschild des Hauses und wählt **Vermieten** aus. Die Miete wird automatisch in regelmäßigen Abständen an Euch gezahlt. Wenn Euer Haus vermietet ist, könnt Ihr über das Immobilienschild den **Mieter hinauswerfen**, das Haus **reparieren** oder die **Miete anpassen**. Wie bei den Ladenpreisen wirkt sich eine Änderung des Mietpreises auf Eure Beliebtheit in der Stadt aus.

Immobilien über die Karte verwalten

Die meisten Aktionen, die Ihr für Häuser und Läden ausführen könnt (wie **Kaufen**, **Vermieten** und **Reparieren**), könnt Ihr auch über den Kartentisch im Unterschlupf durchführen. Platziert die Lupe über dem Gebäude, mit dem Ihr interagieren möchtet, und drückt Ⓐ, um die verfügbaren Optionen anzuzeigen.

Dekoration und Einrichtung

Die Verschönerung Eures Heims steigert das Glück Eurer Familie. Die Aufbesserung Eurer anderen Häuser erhöht ihren Verkaufswert sowie die Miete, die Ihr verlangen könnt. Läden, in denen Ihr Einrichtungsgegenstände bekommt, gibt es in Brightwall und Bowerstone-Markt.

Betretet ein Haus, das Ihr besitzt, und drückt ♡ für den Neueinrichtungsmodus. Drückt in diesem Modus erneut ♡, um einen neuen Hintergrund für Euer Haus auszuwählen, oder geht zu einem Möbelstück und drückt Ⓐ, um es gegen ein neues auszutauschen. Drückt beim Austausch von Regalen und Küchenschränken Ⓧ, um die entsprechende Dekoration zu ändern. Drückt ♡ oder verlasst das Haus, um den Neueinrichtungsmodus zu verlassen.

Jasper hat ein gutes Auge für Einrichtungen und Dekorationen. Um ihm alle Entscheidungen zu überlassen, drückt ♡, wenn Ihr das Haus betretet.

Einer der Vorteile eines eigenen Hauses ist, dass man einen Schlafplatz hat. Wenn es Nacht ist und die Läden geschlossen sind, könnt Ihr bis morgens durchschlafen.

ZUSTAND DES HAUSES UND REPARATUREN

Jedes Mal, wenn Ihr ein Haus vermietet, verschlechtert sich sein Zustand. Wenn der Zustand eines Hauses entsprechend schlecht ist, werdet Ihr benachrichtigt, dass Euer Mieter Reparaturen erwartet. Wenn Ihr diese nicht durchführt, können die Mieter ihre Mietzahlung zurückhalten. Der Zustand eines Hauses wird angezeigt, wenn Ihr mit dem Immobilienschild interagiert. Um den Zustand des Hauses zu verbessern, wählt **Reparieren** aus.

INTERAKTION MIT DEN EINWOHNERN

Denkt daran, dass Eure wichtigste Aufgabe ist, die Unterstützung der Bevölkerung zu gewinnen. Eine Möglichkeit dafür ist, viele Hände zu schütteln. Wenn Ihr Euch einem Einwohner nähert, erscheint ein Symbol, das Eure Optionen anzeigt.

Interaktion

Drückt Ⓐ, um mit einem Dorfbewohner zu interagieren, und wählt dann aus, welches Ausdrucksmittel Ihr ausführen möchtet. Je nachdem, was Ihr auf der Siegesstraße freigeschaltet habt, könnt Ihr etwas Nettes, Böses oder Albernes tun.

Ausdrucksmittel erweitern

Um ein Ausdrucksmittel zu erweitern, haltet die Taste für dieses Ausdrucksmittel gedrückt, bis der Controller vibriert, und lasst dann die Taste wieder los. Erweiterte Ausdrucksmittel machen meist einen größeren Eindruck auf die Dorfbewohner – sowohl positiv als auch negativ.

Beziehung zu den Dorfbewohnern

Wenn Ihr Euch einem Dorfbewohner nähert, könnt Ihr seine Beziehung zu Euch unten auf dem Bildschirm sehen: Angst, Hass, Neutral, Freund oder Liebe/Beste Freunde (je nach sexueller Kompatibilität). **Ausdrucksmittelpakete freischalten:** Mit dramatischeren Ausdrucksmitteln könnt Ihr bei den Dorfbewohnern starke Gefühle erzeugen.

Dorfbewohner-Informationen

Haltet RT gedrückt, um Dorfbewohner zu identifizieren, mit denen Ihr interagieren und so Gildensiegel verdienen könnt. Wenn über dem Kopf eines Dorfbewohners ein Gildensiegel erscheint, könnt Ihr dieses verdienen, indem Ihr Euch vorstellt. Haltet bei der Interaktion mit einem Dorfbewohner RT gedrückt, um zu sehen, wie viele Gildensiegel Ihr erhaltet, wenn Ihr diesen Bewohner dazu bringt, starke Gefühle für Euch zu haben. Außerdem könnt Ihr Informationen über die Charakterzüge und die sexuelle Orientierung dieses Dorfbewohners sehen.

Händchen halten

Drückt LT, um einen Dorfbewohner an die Hand zu nehmen. Dieser Dorfbewohner folgt Euch jetzt überall hin. Drückt LT noch einmal, um ihn loszulassen – Ihr müsst LT nicht die ganze Zeit gedrückt halten. Wenn Euch ein Dorfbewohner hasst oder Angst vor Euch hat, oder wenn es ihm nicht gefällt, wo Ihr ihn hinführt, wird er Widerstand leisten und Ihr werdet ihn ziehen müssen. Dorfbewohner sind aber nicht stark genug, um sich von Euch zu lösen.

Beziehungsquests

Wenn Ihr genug mit Dorfbewohnern interagiert, bitten sie Euch vielleicht, etwas für sie zu tun. Das kann das Abholen oder Ausliefern eines Gegenstands sein, oder sie möchten ein Geschenk oder eine Verabredung mit Euch. Wenn Ihr tut, worum sie Euch bitten, verbessert sich Eure Beziehung zu ihnen (beispielsweise von Freunde zu Liebe).

Geschenke

Häufig werden Eure Freunde oder Geliebten ihre Wertschätzung durch Geschenke zeigen. Diejenigen, die Angst vor Euch haben, bieten vielleicht einen Gegenstand an, um Eurem Zorn zu entkommen. Selbst wer Euch hasst, kann Euch Geschenke anbieten – in der Hoffnung, dass Ihr verschwindet. Ein neutraler Dorfbewohner wird Euch nie irgendetwas anbieten.

Verbrechen

Diebstahl, Vandalismus, unbefugtes Betreten und der Angriff auf Dorfbewohner sind Verbrechen. Für diese Taten werdet Ihr von Soldaten festgenommen. An diesem Punkt habt Ihr drei Möglichkeiten: Ihr zahlt ein Bußgeld, leistet gemeinnützige Arbeit oder Ihr widersetzt Euch der Festnahme. Wenn Euch ein Soldat zu Boden schlägt, weil Ihr Euch der Festnahme widersetzt habt, werdet Ihr erneut festgenommen – und das Bußgeld, das Ihr bezahlen müsst, wird wesentlich höher. Wenn Ihr aus der Region flieht, müsst Ihr eine Zeit lang warten, bevor Ihr sie erneut betretet, sonst werdet Ihr wieder angegriffen. Das fällige Bußgeld und die Zeit, bis die Wachen abtreten, werden auf dem Bildschirm angezeigt.

Sicherheitsmodus

Normalerweise könnt Ihr Dorfbewohnern keinen Schaden zufügen (oder Fenster und Türen einschlagen). Wenn Ihr in der Stadt ein bisschen Chaos verbreiten wollt, zieht eine Waffe und drückt ⬙, wenn Ihr diese Symbole seht:

Wenn Ihr diese Taste drückt, können Eure Waffen Dorfbewohner verletzen.

Wenn Ihr diese Taste drückt, sind Eure Waffen gesichert.

Stehlen

Diebstahlpaket freischalten: Ihr könnt Gegenstände aus den Häusern der Dorfbewohner stehlen. Nähert Euch einem Behältnis wie beispielsweise einem Küchenschrank und haltet Ⓐ gedrückt. Das Auge-Symbol erscheint. Das Auge öffnet sich, wenn Ihr von einem Zeugen beobachtet werdet. Um etwas aus einem Laden zu stehlen, steigt nachts dort ein, nähert Euch dann einem ausgestellten Gegenstand und drückt Ⓐ. Bei Tag könnt Ihr nichts in einem Laden stehlen – zumindest nicht, wenn der Händler anwesend ist.

Manchmal könnt Ihr Schwierigkeiten aus dem Weg gehen, indem Ihr Euch schnell für Eure Verbrechen entschuldigt: Drückt ⬙, wenn das „Weiße-Flagge"-Symbol erscheint. Dann wird Euch verziehen.

Ehe und Familie

Das Leben hat mehr zu bieten, als Söldner zu erschlagen und Quests zu absolvieren. Irgendwann möchtet Ihr vielleicht sesshaft werden, heiraten und eine Familie gründen.

Ehe

Familienpaket freischalten: Wenn sich ein Dorfbewohner in Euch verliebt, könnt Ihr die Frage aller Fragen mit dem Ausdrucksmittel **Heiratsantrag machen** stellen. Ihr braucht einen Ring und entweder ein verfügbares Haus oder die finanziellen Mittel, um eines zu kaufen (s. Hausbesitz, Seite 19). Wenn diese Bedingungen erfüllt sind, müsst Ihr nur noch den Ort und die Art Eurer Zeremonie festlegen.

Euer Partner ist von Euch abhängig. Um das Haushaltsgeld für Euren Partner festzulegen, drückt beim Immobilienschild vor Eurem Familiensitz Ⓐ und wählt dann **Unterhalt festlegen**. Ihr könnt dazu auch Euren Familiensitz auf dem Kartentisch im Unterschlupf auswählen.

Wenn Ihr mehrere Partner habt, sorgt dafür, dass sie sich nie begegnen!

Sex – sicher und nicht so sicher

Verheiratet oder nicht: Mit vielen der Leute, die Euch bei Euren Reisen begegnen, könnt Ihr Sex haben – gegen Geld oder Liebe. In den zwielichtigeren Gegenden Albions sind Prostituierte beiderlei Geschlechts relativ häufig, falls Ihr diesem Gewerbe zugeneigt sein solltet. Denkt darüber nach, ein Kondom zu benutzen: Es ist der einzig zuverlässige Weg, eine Schwangerschaft oder eine Ansteckung mit unangenehmen Geschlechtskrankheiten, an denen mancher leidet, zu vermeiden. Kondome könnt Ihr bei bestimmten Händlern erwerben. Um Sex mit einem Dorfbewohner zu haben, haltet mit RT Händchen, führt ihn zu einem Bett und drückt dann Ⓐ, um das Bett zu benutzen.

Kinder

Sobald Ihr verheiratet seid, könnt Ihr eine Familie gründen. Heldinnen können schwanger werden, wenn sie ungeschützten Sex haben, ebenso wie die Ehefrau eines männlichen Helden. Ihr könnt auch Kinder aus dem Waisenhaus im Bowerstone-Industriegebiet adoptieren.

Wenn Euer Partner stirbt – sei es durch einen Unfall oder auf andere Art –, werden die Kinder ins Waisenhaus geschickt. Ihr könnt sie dort abholen. Dann wird ein Kindermädchen oder ein Tagesvater eingestellt, die sich um sie kümmern, während Ihr auf Abenteuerreise seid. Auch wenn Ihr alleine ein Kind adoptiert, wird Euch ein Kindermädchen zur Seite gestellt.

Das Glück Eurer Familie

Wenn Ihr auf Abenteuerreise seid und Eure Familie Euch sehen will, erscheint unter Umständen das Karten-Symbol. Wenn Ihr dieses Symbol seht, drückt ↑, um Eure Familie auf der Karte zu sehen, und drückt dann Ⓧ, um schnell zu ihr zu reisen.

Wenn Ihr bei Eurer Familie seid, wird ihre Stimmung unten auf dem Bildschirm angezeigt. Ist sie glücklich, bekommt Ihr manchmal Geschenke oder Eure Familie verbessert sogar den Zustand Eures Heims. Die Faktoren, die das Glück Eurer Familie beeinflussen, sind die Anzahl Eurer Besuche, der Familienunterhalt, den Ihr festgelegt habt, und die Qualität Eures Hauses und der Möbel.

Wenn Eure Familie umziehen soll, nehmt Euren Partner an die Hand und geht zum neuen Zuhause. Drückt beim Immobilienschild Ⓐ und wählt **Zum Familiensitz bestimmen** aus. Ihr könnt Eure Familie auch über den Kartentisch im Unterschlupf umziehen lassen: Wählt Euren Familiensitz aus und zieht RT auf **Familienumzug**. Bewegt die Lupe über das neue Haus und zieht RT noch einmal.

Wenn sich Eure Ehe von Glücklich zu Gut oder Unglücklich verschlechtert, könnt Ihr die Beziehung zu Eurem Partner vielleicht mit der Absolvierung eines Beziehungsquests verbessern (s. Seite 21).

Wenn Ihr nichts tut, um eine unglückliche Ehe zu verbessern, lässt sich Euer Partner vielleicht scheiden. Euer Familiensitz wird verkauft, und alle Gewinne werden geteilt. Eure Kinder werden ins Waisenhaus geschickt. Natürlich könnt auch Ihr die Ehe beenden: Wählt Euren Familiensitz auf der Karte und dann **Scheidung** aus, oder wählt diese Option auf dem Immobilienschild.
Ihr könnt die Scheidung direkt aussprechen, indem Ihr mit Eurem Partner interagiert.

MULTIPLAYER

Lokaler Multiplayer

Um gemeinsam auf derselben Xbox 360® Konsole zu spielen, nehmt Euch einen zweiten Controller und drückt . Der zweite Spieler kann einen neuen Helden erstellen oder einen Helden aus einem gespeicherten Spiel verwenden, der mit seinem Spielerprofil verbunden ist. Die beiden Helden teilen sich einen Bildschirm. Die Dorfbewohner-Informationen, Steuerkreuz-Kurzbefehle und die Gesundheit des ersten Helden werden auf der linken, die des zweiten Helden auf der rechten Hälfte angezeigt. Wenn sich die beiden Helden zu weit voneinander entfernen, kann der zweite Held drücken, um sich an die Seite des ersten Helden zu teleportieren.

Online-Multiplayer

Um online mit einem anderen Helden zu spielen, müsst Ihr mit Xbox LIVE verbunden sein. Im Gegensatz zu lokalen Multiplayer-Spielen sind Helden, die über Xbox LIVE verbunden sind, nicht auf einen gemeinsamen Bildschirm beschränkt. Auf Seite 26 findet Ihr weitere Informationen, wie Ihr über Xbox LIVE mit anderen Helden interagieren könnt.

Aufteilung der Beute

Beide Helden behalten, was sie auf ihren gemeinsamen Abenteuern verdient haben, einschließlich Gildensiegel, Gold und andere Schätze. Am Ende der Multiplayer-Sitzung nimmt der zweite Held seinen Anteil mit in seine Welt. Allerdings kann der zweite Held seinen Spielfortschritt nicht speichern; nur der erste Held schreitet in der Geschichte voran.

Wenn Ihr einen neuen Helden für die Sitzung erstellt habt, könnt Ihr diesen Helden speichern und behalten, was Ihr verdient habt. Wenn der zweite Held nicht gespeichert wird, gehen das Gold und die Gildensiegel dieses Helden verloren.

Geschenke

Zwei Helden, die gemeinsam spielen, können sich gegenseitig Gold und Geschenke geben. Interagiert mit dem anderen Held und wählt dann das Ausdrucksmittel **Geschenk** aus, um ihm etwas zu schenken.

Nicht alle Gegenstände können verschenkt werden. Legendäre Waffen sind gute Geschenke, aber Heldenwaffen und Zauberhandschuhe müssen bei dem Held verbleiben, der sie erlangt hat. Das gilt auch für Gegenstände, die mit Quests in Verbindung stehen, und für Trophäen. Jeder Gegenstand, den Ihr verschenkt, wird aus Eurem Inventar entfernt.

Schlaue Helden sollten immer nach seltenen Edelsteinen und legendären Waffen Ausschau halten. Die Welt eines Helden enthält nie jede mögliche Edelsteinart oder Waffe. Ihr müsst handeln, um alle zu bekommen. Gegenstände, die nicht "natürlich" in der Welt des Helden vorkommen, erzielen einen hohen Preis beim Pfandleiher.

Wenn Ihr in der Welt eines anderen Helden Abenteuer erlebt, verdient Ihr mit der Zeit automatisch Geld. Dieser Lohn steigt mit der Dauer Eurer Aufenthalte in anderen Welten, und Ihr könnt eine beachtliche Summe verdienen.

Partnerschaften

Im Multiplayer-Modus könnt Ihr zwei Arten von Beziehungen eingehen. Nähert Euch dem anderen Held, drückt A zum Interagieren und wählt dann die Art der Beziehung aus, die Ihr möchtet. Der andere Held kann dann wählen, ob er dieser Beziehung zustimmt oder nicht.

Eine **Geschäftsbeziehung** ermöglicht zwei Helden, die Kosten für Gegenstände zu teilen: Wenn Ihr ein neues Schwert kauft, zahlt jeder Held 50 % des Preises. Wenn einer der Helden nicht genug Gold hat, zahlt der andere Spieler den fehlenden Betrag. Helden, die Geschäftspartner sind, können auch die Kosten und Gewinne für alle Immobilien teilen, die sie kaufen, verkaufen oder vermieten. Die Kosten und Gewinne werden nur solange geteilt, wie beide Helden miteinander spielen.

Eine **Ehe** bietet sämtliche Vorteile einer Geschäftsbeziehung und ermöglicht außerdem zwei Helden, Kinder zu bekommen (entweder auf die altmodische Art oder durch Adoption eines Kindes aus dem Waisenhaus im Bowerstone-Industriegebiet). Während Ihr auf Abenteuerreise seid, kümmert sich ein Kindermädchen oder ein Tagesvater um Eure Kinder.

Vermieter- oder Familienpaket freischalten: Um einen anderen Helden heiraten zu können, müsst Ihr in der Lage sein, ein Haus zu kaufen. Wenn Ihr zum Zeitpunkt des Antrags noch kein Haus besitzt, teilen sich beide Helden die Kosten für das neue Zuhause.

Ihr könnt eine Geschäftsbeziehung zu einer Ehe erweitern. So erhaltet Ihr die Möglichkeit, Kinder aufzuziehen, und könnt den gesamten gemeinsamen Besitz behalten.

Informationen über Eure Geschäftsbeziehungen und Ehen findet Ihr im **Partnerschaften**-Menü im LIVE-Raum.

MULTIPLAYER (Fortsetzung)

Um diese Funktionen nutzen zu können, müsst Ihr mit Xbox LIVE verbunden sein.

Freunde

Wählt das **Freunde**-Menü im LIVE-Raum des Unterschlupfs aus, um auf Eure Xbox LIVE-Freundesliste zuzugreifen. Dort könnt Ihr den Status eines Freundes sehen, Nachrichten senden, ihrem Fable III-Spiel beitreten oder ihn zu Eurem Spiel einladen.

Schnelles Spiel

Wenn Ihr schnell in das Spiel eines beliebigen Spielers einsteigen möchtet, geht in den LIVE-Raum des Unterschlupfs, tretet auf die leuchtende Plattform und drückt Ⓐ.

Beitrittsoptionen

Im **Beitrittsoptionen**-Menü im LIVE-Raum des Unterschlupfs könnt Ihr bestimmen, wer Eurem Spiel beitreten darf. Standardmäßig ist **Nur mit Einladung** eingestellt: Ihr könnt andere Spieler zu Eurem Spiel einladen und diese können anfragen, Eurem Spiel beizutreten, aber Ihr müsst ihre Anfrage zunächst bestätigen. **Offen für Alle** bedeutet, dass jeder Spieler jederzeit Eurem Spiel beitreten kann. Stellt diese Option auf **Aus**, wenn Ihr nicht möchtet, dass jemand Eurem Spiel beitritt. Andere Spieler können jetzt keine Anfragen mehr senden, und Ihr könnt niemanden mehr zu Eurem Spiel einladen.

Kugeln

Kugeln sind glühende Sphären, die andere Fable III-Spieler repräsentieren. Nähert Euch einer Kugel und drückt Ⓐ, um mit diesem Spieler zu interagieren. Ihr könnt mit Spielern chatten, ihre Statistiken ansehen, sie zu Eurem Spiel einladen oder ihnen Geschenke machen. Über das **Kugelsichtbarkeit**-Menü im LIVE-Raum des Unterschlupfs könnt Ihr einstellen, welche Spieler Eure Kugel in ihren Spielen sehen können und welche Kugeln Ihr in Euren sehen könnt. Über das **Kugel-Chat**-Menü könnt Ihr Chats mit anderen Spielern zulassen oder blocken.

Online Store

Auf der rechten Seite des LIVE-Raums steht Jasper pflichtbewusst am Tresen des Online Store. Hinter ihm stehen vier Podeste, auf denen die Angebote des Online Store ausgestellt sind. Auf einem speziellen Podest direkt neben dem Tresen seht Ihr Gegenstände, die Jasper besonders empfiehlt. Nähert Euch einem Gegenstand und drückt Ⓐ, um ihn Euch genauer anzusehen, den Microsoft Points-Preis zu erfahren und ihn dann gegebenenfalls zu erwerben.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter **www.xbox.com/live.**

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite **www.xbox.com/live/countries.**

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf **www.xbox.com/familysettings.**

HERSTELLERGARANTIE FÜR IHRE KOPIE DER XBOX-SPIELSOFTWARE ("SPIEL")

Garantie

Microsoft Corporation ("Microsoft") garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

Ihre Ansprüche

Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

Gesetzliche Rechte

Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat. **WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN)**

Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

Keine weiteren Gewährleistungen

Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

Haftungsbeschränkung

Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

SUPPORT

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов

**TTY –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksstelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter **www.xbox.com**.

Dieses Dokument wird in der vorliegenden Form bereitgestellt. Informationen und Ansichten, die sich in diesem Dokument befinden, sowie URL und andere Referenzen zu Webseiten können sich ohne Vorwarnung ändern. Der Benutzer trägt das Risiko.

Dieses Dokument gewährt keine Rechtsansprüche auf jegliches geistiges Eigentum eines Microsoft-Produkts. Dieses Dokument darf für den eigenen Gebrauch kopiert werden.

©2010 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.
Microsoft, Fable, das Logo der Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Warenzeichen der Microsoft Firmengruppe. Entwickelt von Lionhead Studios für Microsoft Corporation. Lionhead Studios und das Logo der Lionhead Studios sind Markenzeichen der Lionhead Studios.
Verwendet Bink Video. Copyright ©1997-2010 von RAD Game Tools, Inc.
Enthält Autodesk® Kynapse®, Eigentum von Autodesk, Inc. ©2010, Autodesk, Inc. Autodesk, „Autodesk® Kynapse®" und „Autodesk® Human IK®" sind eingetragene Markenzeichen oder Markenzeichen von Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Verwendet Havok™: Copyright ©1999–2010 Havok.com Inc. (oder seine Lizenzgeber). Alle Rechte vorbehalten. Weitere Einzelheiten unter www.havok.com.
Verwendet Kore. Copyright ©2008–2010 Kore Virtual Machines Inc. (und seine Lizenzgeber). Alle Rechte vorbehalten. Siehe www.Kore.net.
Verwendet Annosoft – Automatic Lipsync.
Audio-Technologie von Wave Arts, Inc. Copyright ©2010.
Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Markenzeichen der Dolby Laboratories.
Alle anderen Markenzeichen sind Markenzeichen ihrer jeweiligen Besitzer.

www.xbox.com/fable3

Um zu sehen, wer an diesem Spiel mitgearbeitet hat, gehe auf **www.microsoft.com/games/mgsgamescatalog**.

LIONHEAD STUDIOS

Microsoft game studios

BRADYGAMES

Lösungsbuch von bradygames.com®

X17-12629-01